

SCHOOL-SCOUT.DE

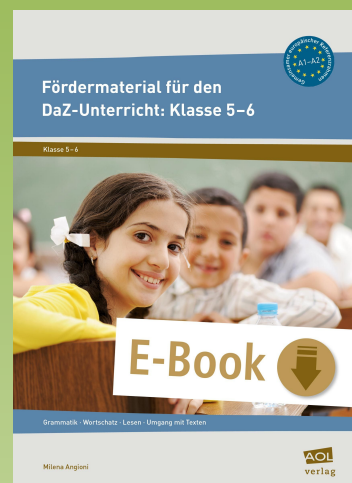
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Fördermaterial für den DaZ-Unterricht: Klasse 5-6

Das komplette Material finden Sie hier:

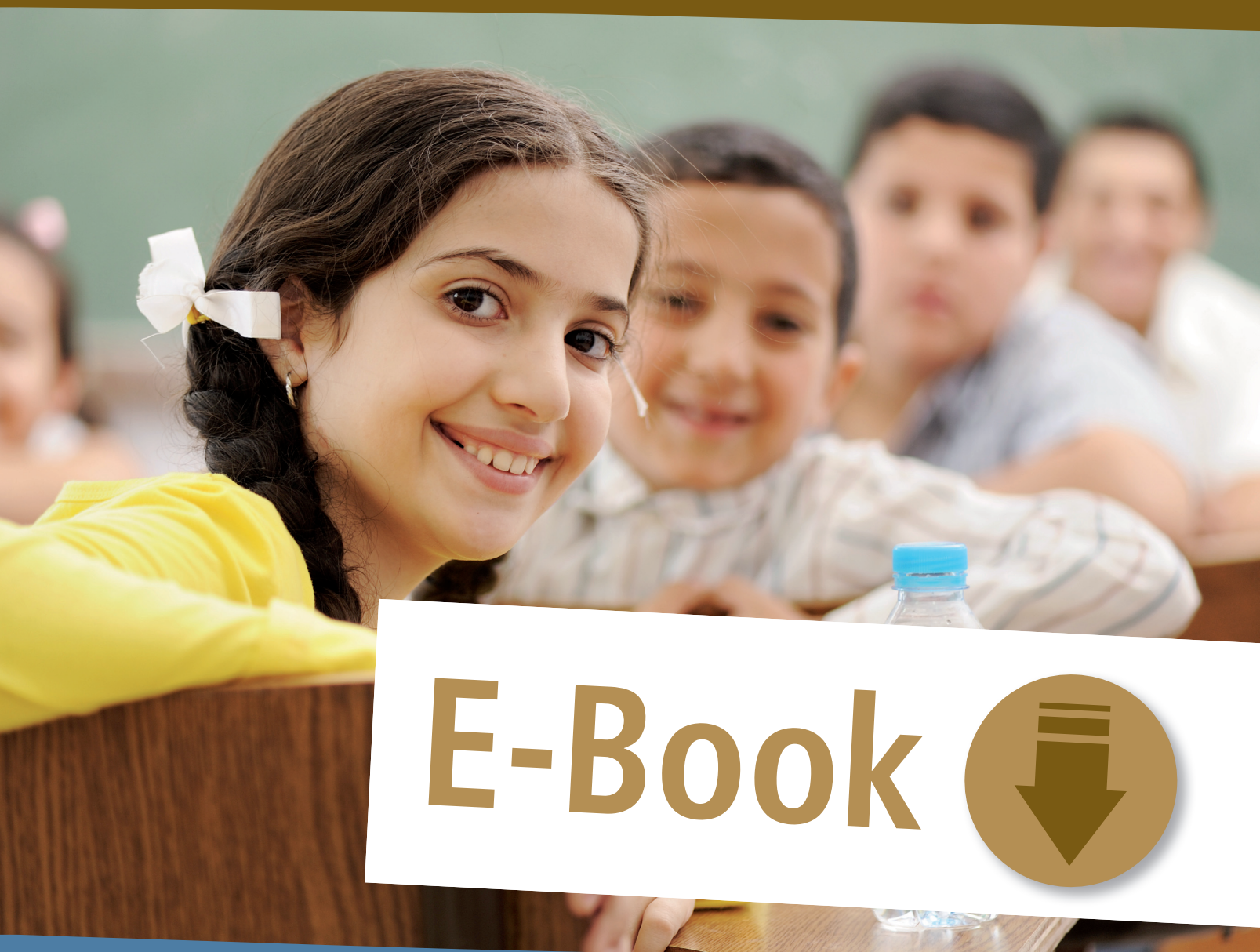
School-Scout.de





Fördermaterial für den DaZ-Unterricht: Klasse 5–6

Klasse 5–6



E-Book



Grammatik · Wortschatz · Lesen · Umgang mit Texten

Milena Angioni

AOL
verlag

IMPRESSUM

aol-verlag.de

Fördermaterial für den DaZ-Unterricht: Klasse 5–6



Milena Angioni, als gebürtige Italienerin in Deutschland aufgewachsen, ist Lehrerin für die Sekundarstufe I und Diplom-Übersetzerin. Heute arbeitet sie als freie Autorin für diverse Schulbuchverlage und unterrichtet im DaZ-Bereich. Neben Materialien für den Englisch-, Italienisch- und Französischunterricht veröffentlichte sie bereits Arbeitsbücher für Deutsch als Zweit- und Fremdsprache. Als Kulturmittlerin engagiert sie sich außerdem für den integrativen Unterricht ausländischer Kinder und Jugendlicher.

© 2011 AOL-Verlag, Buxtehude
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Postfach 1656 · 21606 Buxtehude
Fon (0 41 61) 7 49 60-60 · Fax (0 41 61) 7 49 60-50
E-Mail: info@aol-verlag.de · Internet: www.aol-verlag.de

Redaktion: Kathrin Roth
Layout / Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth
Coverfoto: © Jasmin Merdan – Fotolia.com
Illustrationen: Ilona Nani Jr. Trimbacher

ISBN: 978-3-403-40022-6







Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Unterricht zu nutzen. Downloads und Kopien dieser Seiten sind nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtes bedürfen der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Bildquellen

- S. 1: Portrait Frau Angioni: © Veronica Beckenbach
ab S. 3: Piktogramm Grammatik: © Henry Bonn – Fotolia.com
ab S. 3: Piktogramm Wortschatz: © Henry Bonn – Fotolia.com
ab S. 3: Piktogramm Hörverständnis © daisy Inc. – Fotolia.com
ab S. 4: Piktogramm Leseverständnis © giz – Fotolia.com
ab S. 4: Piktogramm Textverständnis © giz – Fotolia.com
ab S. 4: Piktogramm Lösungen © giz – Fotolia.com
ab S. 4: Piktogramm Sprech Anlass © giz – Fotolia.com
S. 8: Mülleimer © sigmundsig – Fotolia.com
S. 9/10: alle Illustrationen zu den Präpositionen © Ilona Nani Jr. Trimbacher
S. 11: Würfel © Andrey Khritin – Fotolia.com
S. 12: schlafen © Franz Pfluegl – Fotolia.com
S. 12: essen © LanaK – Fotolia.com
S. 12: laufen © Mark Atkins – Fotolia.com
S. 12: gehen © Thomas Aumann – Fotolia.com
S. 12: singen © Christa Eder – Fotolia.com
S. 12: schreiben © rossler – Fotolia.com
S. 12: telefonieren © Momentum 2 – Fotolia.com
S. 12: lesen © Marzanna Syncerz – Fotolia.com
S. 12: putzen © drubig-photo – Fotolia.com
S. 12: Auto fahren © Richard Villalon – Fotolia.com
S. 12: schwimmen © Paul Boncoeur – Fotolia.com
S. 12: tanzen © air – Fotolia.com
S. 13: sprechen © laurent hamels – Fotolia.com
S. 13: trinken © Marcin Sadlowski – Fotolia.com
S. 13: kochen © Dušan Zidar – Fotolia.com
S. 13: lernen © Franz Metelec – Fotolia.com
S. 13: sich waschen © Jovan Nikolic – Fotolia.com
S. 13: malen © Sergii Shalimov – Fotolia.com
S. 13: sich kämmen © Digitalpress – Fotolia.com
S. 13: sich anziehen © Lucky Dragon – Fotolia.com
S. 13: sitzen © PHB.cz – Fotolia.com
S. 13: weinen © Mat Hayward – Fotolia.com
S. 13: lachen © Edyta Pawlowska – Fotolia.com
S. 13: hören © Thomas Wagner – Fotolia.com
S. 13: stricken © rotoGraphics – Fotolia.com
S. 13: winken © manu – Fotolia.com
S. 13: zuschließen © banglds – Fotolia.com
S. 13: aufhängen © Markus Bormann – Fotolia.com
S. 21: Stammbaum © thingamajiggs – Fotolia.com
S. 22: Handy © radopix – Fotolia.com
S. 22: Laptop © Reinhold Föger – Fotolia.com
S. 24: Rosette © a_elfmo – Fotolia.com
S. 26: Steine © William Wang – Fotolia.com
S. 26: Fuchs © Eric Isselée – Fotolia.com
S. 26: Feder © jirsacz – Fotolia.com
S. 26: Schlange © Eric Isselée – Fotolia.com
S. 26: Balken mit Ziegelsteinmauer © Phoxo – Fotolia.com
S. 26: Knie © Christian Schwier – Fotolia.com
S. 27: Bär © Podarenka – Fotolia.com
S. 27: Apfel © Nitr – Fotolia.com
S. 27: Auge © m.arc – Fotolia.com
S. 27: Blatt Papier © WoGi – Fotolia.com
S. 27: Jacke © BoL – Fotolia.com
S. 27: Katze © Viorel Sima – Fotolia.com
S. 27: Seil © ronstik – Fotolia.com
S. 27: Hose © by-studio – Fotolia.com
S. 27: werfen © Kzenon – Fotolia.com
S. 27: Mund © Stas Perov – Fotolia.com
S. 27: Sack © Martina Chmielewski – Fotolia.com
S. 27: Zähne/beißen © Matthew Benoit – Fotolia.com
S. 34: Stadtplan von Berlin © Ilona Nani Jr. Trimbacher
S. 35: Bundeskanzleramt, Berlin © Tischbeinahe, Wikimedia (Creative Commons-Lizenz 3.0 Unported)
S. 35: Reichstag Berlin © Daniel Schwen, Wikimedia Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported license)
S. 35: Brandenburger Tor, Berlin © Norbert Aepli, Wikimedia (Licensed under CC-BY-2.5)
S. 36: Holocaust Mahnmal, Berlin © K. Weisser, Wikimedia (Creative Commons-Lizenz 2.0 Deutschland)
S. 36: Mauerrest in der Niederkirchner Str. © Wici, Wikimedia (gemeinfrei)
S. 36: Checkpoint Charlie, Berlin © Norbert Aepli, Wikimedia (Creative Commons Attribution 2.5 Generic license)
S. 36: Berliner Dom © Schaengel, Wikimedia (Creative Commons-Lizenz 3.0 Unported)
S. 37: Siegssäule, Berlin © Achim Raschka, Wikimedia (Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported license)
S. 37: Rotes Rathaus, Berlin © Andreas Steinhoff, Wikimedia
S. 37: Fernsehturm, Berlin © Freedom Wizard, bearbeitet von Sir James, Wikimedia (Creative Commons-Lizenz 3.0 Unported)
S. 37: Kaiser-Wilhelm-Gedächtnis-Kirche © GerardM, Wikimedia (Creative Commons-Lizenz 3.0 Unported)
S. 38: Kölner Dom © Heinz Waldukat – Fotolia.com
S. 38: Hamburger Michel © Mbdortmund, Wikimedia (GNU Free Documentation License, Version 1.2)
S. 38: Münchener Frauenkirche © Diliff, Wikimedia (GNU-Lizenz für freie Dokumentation, Version 1.2 oder später)
S. 38: Bremer Stadtmusikanten © Wuzur, Wikimedia (Creative Commons-Lizenz 3.0 Unported)
S. 38: Zeche Zollverein, Essen © Pe-sa, Wikimedia (Creative Commons Attribution 3.0 Unported)
S. 38: Semperoper Dresden © Kolossos, edit by Dschwen (Creative Commons-Lizenz 3.0 Unported)
S. 47: Laptop © Reinhold Föger – Fotolia.com
S. 48: Cover von „Level 4 – Die Stadt der Kinder“ © Deutscher Taschenbuch Verlag, München
S. 48: Autorenfoto Andreas Schlüter © privat
S. 51: Diskussion zum Thema „Taschengeld“ © Ilona Nani Jr. Trimbacher
S. 52: Zeitung © Gabi Günther – Fotolia.com
S. 54: Volleyball spielen © Galina Barskaya – Fotolia.com
S. 54: Rückenschwimmen © Digitalpress – Fotolia.com
S. 54: Tennis spielen © Galina Barskaya – Fotolia.com
S. 54: Mädchen spielt Fußball © Amy Myers – Fotolia.com
S. 54: Skateboarden © Biletskiy Evgeniy – Fotolia.com
S. 54: Fahrrad fahren © akiebler – Fotolia.com
S. 58: Schildkröte, Zeichnung © Edoardo Pelliccione – Fotolia.com
S. 59: Chinesische Dreikielschildkröte © Rasmus Wedde
S. 60: Indianer-, Zier- und Dreikiel-Schmuckschildkröten © Rasmus Wedde
S. 61: Indianer-Zierschildkröten © Rasmus Wedde
S. 65/66: Zwei Illustrationen zur Kurzgeschichte „Der Kloß“ © Ilona Nani Jr. Trimbacher
S. 68: Ausgrenzung © Iv Mirin – Fotolia.com
S. 71: Junge schreibt einen Brief © SergiyN – Fotolia.com
S. 74: Luftpostumschlag © Dark Vectorangel – Fotolia.com
S. 75: Turnbeutel © Bousya – Fotolia.com
S. 75: Notizblock © WoGi – Fotolia.com
S. 79: Miley Cyrus © Ullsteinbild, Berlin
S. 84: Cover: „Ich hätte nein sagen können“ © Beltz Verlag

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort und Lehrerhinweise	4
	Spielanleitungen der Grammatikspiele	5
	Verschiedene Satzarten	7
	Präpositionen	9
	Bestimmter Artikel im Nominativ	11
	Verbenpantomime (Perfekt)	12
	Trennbare Verben	14
	Bestimmter Artikel im N, A, D und G	16
	Ich bin älter als ... (Steigerung und Vergleich der Adjektive)	18
	Familienbande (Possessivpronomen im N, A, D und G)	21
	SMS und Co (Personalpronomen)	22
	Gegensätze (Antonyme)/ Adjektive	23
	Gegensätze (Antonyme)/ Nomen	25
	Bildliche Redensarten	26
	Wie geht der Satz weiter?	29
	Was ist das?	30
	Was wir alles feiern	31
	Wortfelder	32
	Besuch in der Hauptstadt	34
	Level 4 – Die Stadt der Kinder	40
	Heute gibt es Taschengeld	51
	Sport und andere Hobbys	54
	Wasserschildkröten	58
	Der Kloß (Kurzgeschichte)	65
	Brieffreundschaften aus aller Welt	71
	Ich möchte mich entschuldigen	75
	Jugendsprache	77
	Miley Cyrus – Ein Mädchen wie du und ich	79
	Bücher und Klappentexte	84
	Lösungen und Lösungsvorschläge	85

Vorwort und Lehrerhinweise

Liebe Kollegin, lieber Kollege,

die hier vorliegenden Kopiervorlagen dienen als Fördermaterial für den DaZ-Unterricht in der Sekundarstufe I für die Klassenstufen 5 und 6. Aus dem Schulalltag kennen Sie heterogene Klassen, in denen Kinder und Jugendliche mit Migrationshintergrund aus den verschiedensten Ländern mit unterschiedlichen kulturellen Hintergründen aufeinandertreffen. So unterschiedlich ihre Deutschkenntnisse auch ausgeprägt sein mögen – eines haben sie jedoch gemeinsam: Sie besuchen eine deutschsprachige Schule und für sie ist die deutsche Sprache eine Zweit-, wenn nicht sogar – je nach Aufenthaltsdauer im deutschsprachigen Raum – vorerst noch eine Fremdsprache. Daher gilt es, diese Kinder gezielt zu fordern und zu fördern, damit der Zweitspracherwerb erfolgreich verläuft.

Das Besondere an dem Konzept, das diesem Heft zugrundeliegt, ist, dass hier relevante Themen der Klassenstufen 5 und 6 mit den Vorgaben des *Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen* verknüpft werden. Dabei berücksichtigen die Materialien explizit die sprachlichen und grammatischen Phänomene der deutschen Sprache, welche besonders DaZ-Lernern Probleme bereiten. Die Materialien wurden grundlegenden Kompetenzbereichen zugeordnet, die Sie immer an dem jeweiligen Piktogramm in der Kopfzeile erkennen. So können Sie sich schnell orientieren und gezielt Materialien für Ihre Schüler auswählen:



Grammatik



Wortschatz



Hörverstehen



Leseverstehen



Textproduktion



Dieses Piktogramm weist auf Sprechblasen hin.

Die Kopiervorlagen eignen sich sowohl für die innere Differenzierung im Regelunterricht als auch für den Einsatz im Förderunterricht und in Vorbereitungskursen für Seiteneinsteiger.

Noch ein Wort zum Kompetenzbereich Hörverstehen:



Die Texte sollen den Schülern nicht von Beginn an ausgehändigt werden. Vielmehr sind die Übungen so konzipiert, dass das wirkliche Hörverstehen trainiert wird. Daher sollten Sie die Texte erst einmal vorlesen und die Schüler die entsprechenden Übungen bearbeiten lassen. Erst dann sollten die Texte, falls in der jeweiligen Aufgabenbeschreibung verlangt, zur Selbstkontrolle ausgehändigt werden.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülern viel Freude und Erfolg im DaZ-Unterricht!

Milena Angioni

Spielanleitungen der Grammatikspiele

Seite 11, Spiel: *Bestimmter Artikel in Nominativ*

Benötigte Materialien: ein Würfel, mindestens 36 Spielchips/Spielsteine (jeweils 18 in einer Farbe/Form)

Die Klasse wird in Zweiergruppen aufgeteilt. Jeweils zwei Schüler erhalten ein Spielbrett und einen Würfel. Jeder Schüler erhält zudem 18 Spielchips (-steine) in einer Farbe. Der erste Schüler beginnt und würfelt. Er sucht sich ein Nomen aus der Spalte mit der gewürfelten Augenzahl aus und sagt den richtigen bestimmten Artikel zu dem jeweiligen Nomen. Bei richtiger Aussage darf der Schüler einen Spielstein in seiner Farbe auf das jeweilige Feld legen. Die Schüler korrigieren sich gegenseitig und können im Zweifelsfall im Wörterbuch nachschlagen. Die Spieler würfeln abwechselnd und versuchen jeweils, so viele Felder wie möglich zu belegen. Wer zum Schluss die meisten Felder belegt hat, hat gewonnen.

Seite 12/13, Spiel: *Verbenpantomime (Perfekt)*

Die Kärtchen werden kopiert und auf Karton geklebt oder laminiert. Dann werden die Kärtchen gemischt und in einen Stoffbeutel oder einen Korb gelegt. Die Klasse wird in zwei Teams aufgeteilt. Team A beginnt und ein Schüler aus diesem Team zieht eine Karte. Nun stellt er das darauf angegebene Verb pantomimisch dar. Sein Team muss jetzt versuchen, das Verb zu erraten und darf dabei die Antworten nur im Perfekt geben, z. B. „Ich habe geschlafen“, „Er hat geschlafen“ etc. Wird das Verb richtig erraten und das Perfekt richtig angewandt, erhält das Team einen Punkt. Danach ist Team B dran. Das Team, das zum Schluss die höchste Punktzahl hat, hat gewonnen.

Seite 14/15, Spiel: *Trennbare Verben*

Die Kärtchen mit den Vorsilben (siehe S. 14) werden kopiert und auf Karton geklebt oder laminiert. Die Klasse wird in Vierergruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält einen Satz Kärtchen (vor, ein, aus, an, auf, ab, um, zu). Zudem erhält jeder Schüler ein Arbeitsblatt (siehe S. 15). Die Kärtchen werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt. Ein Schüler zieht ein Kärtchen und legt es gut sichtbar auf den Tisch. Alle Schüler tragen nun auf ihrem Arbeitsblatt ein beliebiges trennbares Verb mit der vorgegebenen Vorsilbe und einen passenden Satz dazu ein. Dann zieht der zweite Schüler ein Kärtchen und alle schreiben ein beliebiges trennbares Verb und einen Satz dazu. Reihum zieht jeder Schüler ein Kärtchen, bis alle Kärtchen aufgebraucht sind. Die zusätzlichen leeren Linien können mit weiteren trennbaren Verben gefüllt werden. Zum Schluss vergleichen alle Schüler ihre Sätze und korrigieren sich gegenseitig.

Seite 16/17, Spiel: *Bestimmter Artikel im N, A, D und G*

Sowohl die Satz- als auch die Artikelkarten werden kopiert und auf Karton geklebt oder laminiert. Die Klasse wird in Vierergruppen aufgeteilt. Jeder Schüler erhält einen Satz Artikelkarten (der, die, das, den, dem, des); jede Gruppe erhält zudem die Satzkarten und 28 Spielsteine. Die Satzkarten werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt. Jeder Schüler hält seine Artikelkarten verdeckt auf der Hand. Der erste Schüler beginnt, zieht eine Satzkarte und liest den Satz vor. Wichtig: Er hält seine Karte so, dass sie für die anderen nicht einsehbar ist und er lässt beim Vorlesen den **fett gedruckten** Artikel aus, z. B.: „Ediz besucht *mmm* Fußballspiel.“

Alle anderen überlegen nun, welcher Artikel an dieser Stelle richtig ist und legen die entsprechende Artikelkarte verdeckt auf den Tisch. Wenn alle eine Karte abgelegt haben, werden diese umgedreht und Schüler A liest den Satz noch mal, aber diesmal vollständig vor. Alle Schüler, die die richtige Artikelkarte gelegt haben, erhalten einen Spielstein. Nun zieht der zweite Schüler ein Satzkärtchen und liest den Satz vor. Die anderen legen wieder eine Artikelkarte ab. Reihum liest jeder Schüler einen Satz vor, bis alle Kärtchen aufgebraucht sind. Wer zum Schluss die meisten Spielsteine gesammelt hat, hat gewonnen.

Seite 18–20, Spiel: *Ich bin älter als ... (Steigerung und Vergleich der Adjektive)*

Der Spielplan (siehe S. 18) und die Aufgabenkarten (siehe S. 19 f.) werden kopiert und auf Karton geklebt oder laminiert. Die Klasse wird in Vierergruppen aufgeteilt. Jeder Schüler erhält eine Aufgabenkarte (A, B, C oder D) und eine Spielfigur. Zudem benötigt jede Gruppe einen Würfel und 28 Spielchips. Die Aufgabenkarten müssen so gehalten werden, dass sie für die Mitspieler nicht einsehbar sind. Die Schüler stellen ihre Spielfigur auf ein beliebiges Feld mit ihrem Buchstaben. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Schüler A würfelt und zieht mit seiner Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf ein Feld vor. Der Schüler, dessen Feld von Schüler A jetzt belegt ist, liest aus seiner Aufgabenkarte den ersten (wichtig!) falschen Satz vor. Schüler A muss den Satz berichtigen. Beispiel: Schüler A würfelt eine 3 und zieht auf das Feld „B“. Schüler B liest: „Deniz ist so groß als wie Enea.“ Schüler A berichtigt den Satz in: „Deniz ist so groß wie Enea.“ Nur bei richtiger Antwort erhält er einen Spielstein. Kommt ein Schüler auf sein eigenes Feld, darf er noch einmal würfeln. Reihum würfelt jeder Schüler und berichtigt die ihm vorgelesenen Sätze. Wenn alle Sätze einmal vorgelesen und berichtigt wurden, ist das Spiel zu Ende. Sieger ist, wer die meisten Spielsteine hat.

Seite 22, Spiel: *SMS und Co (Personalpronomen)*

Die Kärtchen mit den SMS und E-Mails werden kopiert und auf Karton geklebt oder laminiert. Die Klasse wird in Vierergruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält einen Satz Karten. Diese werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt. Der erste Schüler beginnt, zieht ein Kärtchen und liest die SMS bzw. E-Mail vor. Wichtig: Er hält seine Karte so, dass sie für die anderen nicht einsehbar ist und er lässt die **fett gedruckten** Personalpronomen aus, z. B.: „Hi Sonja, hast *mmm* heute Nachmittag Zeit? Ich möchte mit *mmm* ins Kino gehen.“ Bei etwas längeren Texten sollte der Schüler langsam, Satz für Satz, vorgehen. Alle anderen überlegen nun, welche Personalpronomen in diesem Zusammenhang richtig sind und notieren sie. Schüler A liest die SMS/E-Mail dann noch einmal vollständig vor. Die Schüler vergleichen ihre Antworten. Nun zieht der zweite Schüler ein Kärtchen und liest die Nachricht vor, während die anderen die fehlenden Personalpronomen notieren. Reihum liest jeder Schüler eine Nachricht vor, bis alle Kärtchen aufgebraucht sind.



① Welche Satzart ist das? Kreuze an!

a) Metin und Ediz sind Geschwister.

- Fragesatz Aussagesatz

b) Wo ist Elena?

- Fragesatz Befehl

c) Setzt euch hin!

- Aussagesatz Befehl

d) Das kann doch nicht sein!

- Ausrufesatz Befehl

e) Kommt sofort her!

- Befehl Ausrufesatz

f) Wohin geht Melek?

- Ausrufesatz Fragesatz

g) Alexandros repariert sein Fahrrad.

- Aussagesatz Ausrufesatz

h) Krzysztof, beeil dich!

- Befehl Ausrufesatz

i) Ich kann jetzt nicht!

- Ausrufesatz Fragesatz

j) Sind Branka und Dunja Schwestern?

- Fragesatz Aussagesatz

Fragesatz = Satz, mit dem man eine Frage stellt, um eine Antwort zu bekommen. Er endet mit einem Fragezeichen.

Beispiel: Hast du schon Ferien?

Aussagesatz = Satz, mit dem etwas festgestellt, erzählt oder behauptet wird. Er endet mit einem Punkt.

Beispiel: Er trägt den Einkaufskorb.

Befehl/Aufforderungssatz = Satz, mit dem man andere zu etwas auffordert, ihnen etwas befiehlt oder sie einlädt.

Beispiel: Geh da nicht hin!/Komm doch auch!

Ausrufesatz = Satz, mit dem man Verwunderung ausdrückt. Er endet mit einem Ausrufezeichen.

Beispiel: Das war ja leicht!



② Schreibe die Sätze in einer anderen Satzart!

a) Metin und Ediz sind Geschwister.

b) Setzt euch hin!

c) Sind Branka und Dunja Schwestern?

③ Schreibe die Befehle in einer höflicheren Ausdrucksweise!

a) Krzysztof, beeil dich!

b) Räum sofort dein Zimmer auf!

c) Bring den Müll raus!



④ Schreibe jeweils drei Sätze in jeder Satzart! Vergleiche hinterher deine Sätze mit denen eines Partners.

Aussagesatz	Ausrufesatz	Fragesatz	Befehl

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Fördermaterial für den DaZ-Unterricht: Klasse 5-6

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

